

Searching PAJ

1/1 ページ

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 09-094351

(43)Date of publication of application : 08.04.1997

(51)Int.Cl.

A63F 9/22

G06F 19/00

(21)Application number : 07-276676

(71)Applicant : TAKASAGO ELECTRIC IND CO LTD

(22)Date of filing : 29.09.1995

(72)Inventor : HONDA MITSUYA

MURATA KUNIO

(54) GAME SYSTEM

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To improve customer service and a profit rate in a game place.

SOLUTION: A controller 1 and plural terminal equipments 2 are connected by the form of an 'Ethernet(R)' LAN. The controller 1 stores programs for executing the plural kinds of games and game kind data for indicating the titles of the respective programs in a memory inside and transmits the game kind data to the respective terminal equipments 2 when this system is activated. The respective terminal equipments 2 menu-display the executable games on the screen of a display part 7 by using the transmitted game kind data, and when a player selects one of the games, transmits code information for indicating the game kind data to the controller 1. The controller 1 receives the data transmission, reads the program of the pertinent game from the memory and returns it to the terminal equipment 2 of a transmission origin.

<http://www19.ipdl.ipit.go.jp/PAl/result/detail/main/wAAA9uaG7MDA409094351P1.htm>

2008/06/09

Page 2

(57) 【要約】

【課題】 送販場における各サービスや利益率の向上を実現する。

【解決手段】 制御装置1に複数台の端末装置2とをイーサネットL A Nの形式で接続する。制御装置1は、内部のメモリに複数種のゲームを実行す

登録のプログラムの名称を表すゲーム種別データを記憶しており、システムの起動時に各端末装置2にゲーム種別データを送信する。各端末装置2は、送信されたゲーム種別データを用いて表示部7の画面上に実行可能なゲームをメニュー表示し、遊戲者かいずれかのゲームを選択したとき、そのゲーム種別データを示すコード情報を制御装置1に送信する。制御装置1は、このデータ送信を受けて、該当するゲームのプログラムをメモリより読み出し、送信元の端末装置2に返送する。

(2) 特開平9-94351

2

通信回線を介して1台の制御装置に接続し、この制御装置により各端末機で選択されたゲームのプログラムを供給することにより、上記の問題を一举に解決することを技術課題とする。

【0005】

【課題を解決するための手段】この発明の遊戯システムは、複数台の端末装置と、各端末装置でそれぞれ通信回線を介して接続される制御装置とから成り、前記各端末装置は、複数種のゲームのいずれかを選択する選択手段と、

前記選択手段により選択されたゲーム種別を前記通信回線を用いて制御装置に送信する送信手段と、制御装置より返送されたプログラムを実行するゲーム実行手段とを備え、前記制御装置は、前記複数種のゲームについて、各ゲーム種別のプログラムを記憶する記憶手段と、前記通信回線を介して各端末装置から送信されたゲーム種別を受信手段と、前記受信手段が受信した結果に於て該当するゲーム種のプログラムを前記記憶手段から読み出してそのゲームを選択した端末装置に返送する返送手段とを備えて成る遊戯システム。

【請求項1】 前記各端末装置は、それぞれ画像を表示するための表示装置を備えており、

前記制御装置の記憶手段は、各ゲーム種毎のプログラムとして、ゲームの実行手順にかかるプログラムおよびゲーム内容を表すための画像データを記憶してある請求項1に記載された遊戯システム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【背景】 本発明は、パチンコホールなどの遊戯場において、ゲームを実行するためのシステムに関する。

【0002】

【従来の技術】 従来のパチンコホールには、パチンコ遊

10 手手段と、前記選択手段により選択されたゲーム種別を前記通信回線を用いて制御装置に送信する送信手段と、制御装置より返送されたプログラムを実行するゲーム実行手段とを備えている。また前記制御装置は、前記複数種のゲームについて、各ゲーム種別のプログラムを記憶する記憶手段と、前記通信回線を介して各端末装置から送信されたゲーム種別を受信する受信手段と、前記受信手段が受信した結果に於て該当するゲーム種のプログラムを前記記憶手段から読み出してそのゲームを選択した端末装置に返送する返送手段とを備えている。

20 【0006】 請求項2の発明では、前記各端末装置は、それぞれ画像を表示するための表示装置を備えており、前記制御装置の記憶手段は、各ゲーム種毎のプログラムとして、ゲームの実行手順にかかるプログラムおよびゲーム内容を表示するための画像データを記憶している。

【0007】

【発明】 端末装置側で選択したゲームのゲーム種に関わるデータが送信されると、制御装置は、記憶手段内の該当するプログラムを読み出して、端末装置側へ返送する。端末装置は、この返送されたプログラムを実行する。

30 ことにより、遊戯客の所望するゲームを展開する。

【0008】 請求項2の発明では、制御装置から各端末

etc

映像やヘッドセットインソニウムなどの端末装置が
それがおり、遊戯客は自分の好みの遊戯機を選択して
ゲームを行っている。またこれら(サンコホールでは、
安定した売上を確保するため、新規開発された遊戯機
と既存の遊戯機との入れ替りを行ふことをとしてお
り、ホールを休業するなどして一部または全部の遊戯機
を一括り入れ替える作業が行われる。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】しかしながら上記の構成では、人気の高い機種は常にフル稼働して空き待ちの
遊戯客が出る場合もある反面、人気のない機種は空き状
態となり、経営効率が悪くなる。また所望の遊戯機を使
用できない遊戯客は、使用中の遊戯機が空のを行つ
か、他の機種を選択してゲームを行うかのいずれかの方
法をとらなければならず、客サービスに欠けるとい問
題が生じる。さらに遊戯機の入れ替え作業には、多大な
費用や時間がかかる上、ホールを休業する必要があり、
利回りが低下するという問題が存在する。

【0004】この発明は、複数台の端末装置をそれぞれ

端末装置とそのゲーム内容を表示するための画像データと
送信し、各端末装置において映像を用いたゲーム展開
が実行される。

【0005】

【発明の実施の形態】この発明を実施するための一例と
して、バチンコホール用の遊戯システムをあげる。この
遊戯システムは、複数種のゲーム用プログラムを記憶す
る制御装置1と複数台の端末装置2とを含み、各端末裝
置2は、制御装置1からプログラムの供給を受けてゲー
ムを実行するものである。

【0010】

【本実施例】図1はこの発明の一実施例であるバチンコホ
ール用の遊戯システムの外観を、図2はこのシステムの
構成の構成を、それぞれ示す。図2例の遊戯システム
は、イーサネットLANの構成をとるもので、1台の制
御装置1と複数台の端末装置2とを構成として含んでい
る。

50 【0011】前記制御装置1には複数本のケーブル3が

(3) 特開平9-94351

4

る通信などを行い、端末装置1へのプログラムの送信や
外部コンピュータ6からの送信プログラムの受け入れな
ど、一連の動作を制御する。また作業用メモリ17は、
各種の動作を実行する上で、時にデータを記憶してお
くために用いられる。

【0017】切換スイッチ20は、各端末装置2との
送受信に用いられるもので、CPU14の指示に基づ
き、前記複数のケーブルのうちから送受信先の対象とな
る端末装置2が接続されるケーブル3に従事する切換え
を行う。送信部21は、モデム装置などから構成され
、前記した外部のコンピュータ6との通信の際に用い
られる。

【0018】図5は、前記プログラム格納用メモリ16

のデータ構成例を示す。このプログラム格納用メモリ1

6は、5つの領域 r_1, r_2, r_3, r_4, r_5 に分割
されており、各領域 r_1, r_2, r_3, r_4, r_5 には、それ
ぞれ複数種のプログラムが格納されている。

【0019】前記領域 r_1 には、現在実行可能なゲームの
種別を記憶するためのもので、各ゲームの名前を表すデ

20 タ $NM1, NM2, NM3, \dots$ （以下このデータ
を「ゲーム種別データ」という）などが格納される。な
おこのデータ $NM1, NM2, NM3 \dots$ は、シス
テムの上書き時に各端末装置1に送信され、後述するメニ
ュー画面の生成やゲーム用プログラムの送信要求の際に
用いられる。

【0020】前記領域 r_2 には、スロットマシン用の複
数種のプログラム $SL1, SL2, SL3 \dots$ が、ま

スロットゲームにおいて複数種のリールを一齊始動するための始動レバー 9、各リールを別個に停止させるための停止制御スイッチ 10 a、10 b、10 c、バチンゲームにおいてバチンコ玉を発射させるための操作ハンドル 11、およびゲーム終了後の精算作業を行うための精算スイッチ 12などが配備されている。また回中 13は、プリベイドカードの受入口であって、その内側には、挿入されたプリベイドカードを処理するためのカード処理ユニットが配備されている。なお、この操作部はユニット化されており、随時他の構成のものと取り替えることができる。

【0015】図 4 は、前記制御装置 1 の電気的構成を示すもので、CPU 14、OS 格納用メモリ 15、プログラム格納用メモリ 16、作業用メモリ 17 などから成る制御部 18 にバス 19 を介して切換えスイッチ 20、送受信部 21 などが接続されている。

【0016】前記各メモリはハードディスク装置などにより構成されており、OS 格納用メモリ 15 には制御装置 1 を動かすための基本的なプログラム (OS) が、プログラム格納用メモリ 16 には前記した各種ゲームを実行するためのプログラムなどが、それぞれ記憶される。

CPU 14 は、OS 格納用メモリ 15 の内のプログラムの手順に従って各端末装置 1 や外部コンピュータ 6 に対する

た領域 r₁ にはバチンコ遊戲機用の複数種のプログラム

P C 1、P C 2、P C 3 …が、それぞれ記述されて

いる。これらのプログラムは、それぞれゲームを実行するための一連の手順を示す制御用のプログラム（以下「ゲーム制御用プログラム」という）と、端末装置 2 の表示部 7 にゲームの進行状態を表示するための複数種の画像データとから構成される。

【0021】領域 r₂ には、各ゲームのデモストレーション用のプログラム D M 1、D M 2、D M 3 …が、

領域 r₃ には、その他の各種の情報表示用のプログラム I M 1、I M 2、I M 3 …が、それぞれ記述されている。これらのプログラムも前記のゲーム用のプログラ

40 ムと同様、一連の制御手順を示すプログラムと複数種の画像データとから構成されている。

【0022】各ゲーム用プログラムおよびデモストレーション用プログラムにおける画像データは、実際の遊戯機のゲーム筐体を模擬的に示すためのイメージデータ、ゲームに用いられる各種シンボル（スロットマシンのリール上に示される因柄など）を可変表示するためのイメージデータ、当たりなど特別の状態の発生時にアニメーションなどを表示するためのイメージデータなどから成る 50 手法により作成したイメージデータを含む場合もある。

(4) 特開平 9-94351

5

なお、この実施例では、メモリの容量を小さくできるように、これら画像データに対し国際標準規格 M P E G 1 に基づく圧縮処理を行っている。端末装置 2 側でこの画像データの拡張処理を行っている。

【0023】図 8 は、前記端末装置 2 の電気的構成を示すもので、CPU 22、OS 格納用メモリ 23、プログラム格納用メモリ 24、作業用メモリ 25 から成る制御部 26 にバス 27 を介して、表記回路 28、音声回路 29、前記操作部 30 に設けられた操作スイッチ群 30 (前記図 3 に示した各操作スイッチを総称する)、座標検出部 31、カード検知センサ 32、磁気ヘッド 33、カード搬送機構 34 などが接続されている。

【0024】前記 OS 格納用メモリ 23 には、この端末装置 2 の基本的な動作や制御装置 1 に対する通信を実行するための OS が記憶されており、プログラム格納用メモリ 24 は、制御装置 1 から送信されたゲーム制御用プログラムや画像データを、時的に記憶するために用いられる。また作業用メモリ 25 は、通常、一時的にデータを記憶するための作業エリアとして機能する。

【0025】前記カード検知用センサ 32、磁気ヘッド 33、カード搬送機構 34 は、いずれも前記したカード処理ユニットの内部に設けられており、カード検知用センサ 32 は、プリベイドカード受け口

6

に制御装置 1 に対し別な情報表示用プログラムの送信を要求したり、先のプログラムを繰り返し実行するなどの処理が行われる（以下この表示制御を「新規表示モード」という）。

【0029】また上記の情報表示モードでは、表示画面の所定位置にゲームを開始を指示するためのアクセスマインチの画面が表示される。前記座標検出部 31 からの座標信号により遊戯者がこのスイッチ画面と接触したことを探出したとき、CPU 22 は、前記情報表示モード 10 を終了し、前記ゲーム種別データ N M 1、N M 2、N M 3 …に基づき、前記表示部 7 の表示画面をゲームのメニュー画面に切り換える（ステップ 3、4）。図 8 は、このメニュー画面の一例である。この端末装置で実行できるゲームの名称（図中 S L O T 1、…、P A C H 1 …で示す）がそのゲームの選択スイッチ画像 3 6 に接触したことが検知されたとき、つづいてステップ 5 が「Y E S」となってステップ 8 へと移行し、CPU 22 は、選択されたゲームのゲーム種別データを意味するコ

—

【0030】遊戯者がいずれかの選択スイッチ画像 3 6 20 に接触したことが検知されたとき、つづいてステップ 5 が「Y E S」となってステップ 8 へと移行し、CPU 22 は、選択されたゲームのゲーム種別データを意味するコ

の投入や男下での返却を認識するために用いられる。また磁気ヘッド 3,3 は投入されたカードに対する情報の読み書きのために、カード搬送機構 3,4 は投入されたカードの取り込みおよび排出のために、それぞれ用いられる。

【0026】表示回路 2,8 は、前記表示部 7 に画像データやメッセージなどを表示するために、音声回路 2,9 は、音声メッセージや効果音などを因数しないスピーカから出力するために、それぞれ用いられる。また座標検出部 3,1 は、前記したタッチパネルに含まれるもので、タッチパネルに押印力を加えたとき、その押圧点の位置をすばやく信号を送出する。

【0027】図 7 は、端末装置 2 の制御手順をステップ 1 (図中「S T !」で示す) - ステップ 10 で示す。システムが立ち上るときと、C P U 2,2 は、まずステップ 1 で、制御装置 1 から送信されたゲーム用辞書データ N M 1, N M 2 … を作成メモリ 2,5 内に記憶した後、情報表示用プログラムの送信を要求するための所定のコード情報を送信する。この送信に対し、制御装置 1 から前記情報表示用プログラム I M 1, I M 2 … のいずれかが送信されると、C P U 2,2 はこのプログラムを前記プログラム格納用メモリ 2,4 内に格納し、以下このプログラムを実行することにより、表示部 7 の画面向上にシステムの使用説明や宣言などの各類の情報を表示する(ステップ 2)。

【0028】上記の手順は、遊戲者によるアクセス操作が開始されるまで繰り返し行われるもので、この場合、先に送信されたプログラムの手順が終了すると、さら

に送されたプログラムを実行してゲームを開始する。

【0031】図 9 は、スロットマシンゲームの開始画面の一例を示すもので、3 本のリールの画像 3,7 a,3,7 b,3,7 c,複数本の停止ライン L, 度数表示部 3,8, 当たりのシンボルの組合せなどを説明する情報表示部 3,

- 30 31 などが表示されることとも、遊戲者にプリペイドカードの投入を促すためのメッセージ情報 4,0 が表示されてくる。
- 32 【0032】この状態で遊戲者が前記プリペイドカード②入札 1,3 にプリペイドカードを挿入すると、磁気ヘッド 3,3 による金額情報の読み取りおよび書換え等がなされた後、このプリペイドカードから差し引いた金額が表示部 3 に表示される度数が前記度数表示部 3,8 に表示されてゲーム実行可能な状態が設定される。以後、この度数表示部 3,8 に表示される度数は、始動レバー 9 が操作される毎
- 40 に所定数ずつ差し引かれた度数に変更され、また当たりの状況に応じて所定度数が算出された度数に変更される。
- 41 【0033】なおバチングゲームが選択された場合は、表示部 7 にはバチング遊戲の遊戲盤の画像とともに、前記と同様の度数表示部 3,8、情報表示部 3,9、メッセージ情報 4,0 などが表示される。この場合、プリペイドカードの投入によりゲームが開始されると、操作ハンドル 1,1 の操作に応じてバチング玉が無限に打ち出される様子などがアニメーション表示される。また前記度数表示部 3,8 に表示される度数は、このバチングの入賞や
- 50 はそれに応じて適宜変更される。

【0034】前記度数表示部 3,8 に表示される度数がゼロとなったとき、または遊戲者により精算スイッチ 1,2 が操作されたときゲームが終了し、C P U 2,2 は、残り度数がある場合は、プリペイドカードの残存する金額負け算り度数分に相当する合算料金を前記磁気ヘッド 3,3 を駆動してプリペイドカードの金額猶値を前記加算後の金額に書き換える、これによりステップ 9 が「Y E S」となり、再びステップ 2 の情報表示モードに戻らせる。

【0035】一方、メニュー画面表示の状態で、遊戲者が前記操作スイッチ画像 3,5 の上を接触し、さらにいずれかを選択スイッチ画像 3,6 を選択したときは、C P U 2,2 はデモストレーションの開始指示であると判断し、選択されたゲームにかかるモードトレーン用のプログラムの送信を要求するコード情報を制御装置 1 へ送信する。これにより制御装置 1 から該当するプログラムが送送されると、このプログラムを実行してゲームのデモストレーション表示を行なう(ステップ 1,0)。なおこの

(5) 特開平 9-4351

8

定を行なう(ステップ 1)。この初期設定が終了すると、C P U 1,4 は、いずれかの端末装置 1 からのアクセスまたは外部コンピュータ 6 との接続に対応できる状態で待機する。

【0040】この状態でいずれかの端末装置 2 からプログラムの送信要求を示すコード情報を受信すると、ステップ 2 が「Y E S」となり、C P U 1,4 は、前記プログラム格納用メモリ 1,6 から該当するプログラムを読み出した後、これをコード情報の送信先の端末装置 2 へと返

- 10 送る(ステップ 4,5)。

【0041】一方、電話回線 5 を介して前記外部コンピュータ 6 の接続がなされたときは、ステップ 3 が「Y E S」となってステップ 6 へと移行し、C P U 1,4 は、外部コンピュータ 6 から新たなゲームのプログラムを受信し、これをプログラム格納用メモリ 1,6 内に格納する。

【0042】上記の方法によれば、通信により制御装置 1 に新しいプログラムを随時組み込むだけですべての操

デモストレーション表示終了後は、再びステップ4に戻ってメニュー画面の表示が行われる。またメニュー表示後、所定の時間が経過しても選択操作が行われなかつた場合はステップ7が「YES」となり、ステップ2に戻つて情報表示モードが再開される。

【0036】上記の実施例では、制御装置1から端末装置2に、選択されたゲームの実行に必要な制御プログラムや画像データをすべて送信し、端末装置2側のプログラムが適用モード2内に設定するのに構成しているが、これに限らず、以下のべるるうに、ゲームの進行に応じて必要な制御プログラムやデータの送信要求を行なうようにしてよい。

【0037】例えば、スマートフォンの場合、各リール停止時に有効ライン上に所定のシンボルの組合せが成立すると、以後の数サイクルのゲームに入賞確率が高い条件の下で行なうことができる。またバチカン運転機の場合、打ち出されたバチカンコイン画面の所定の入賞率を通過すると、画面中央の可変表示器が回転を開始する特別ゲームが開始される。

【0038】このような特別のゲーム遷移を有するゲームの場合、端末装置2は、まず通常のゲームに関わる制御プログラムや画像データのみの送信要求を行って通常ゲームを実行し、前記したような条件が成立了段階で特別のゲーム遷移を実行するための制御プログラムや画像データの送信を要求する。通常、特別なゲーム遷移にかかるプログラムは複雑化している上、画像データも影響人並にないので、この方法を用いることにより端末装置2側のメモリ容量を大幅に削減することができる。

【0039】図10は、前記制御装置1の制御手順を示す。システムが立ち上がるとき、前記CPU14は装置の各部をリセットした後、各端末装置1に前記ゲーム専別データNM1、NM2、…を送信するなどの初期設

木装置2が新たなゲームを実行できるようになり、新しいゲームの導入に要する時間やコストを大幅に削減することができる。なお、この新たなプログラムの導入とともに、制御装置1側で各ゲームのシステム内における使用頻度をチェックし、使用頻度の少ないゲームのプログラムは削除するようにしてもよい。

【0040】なお、この実施例では、ゲーム実行用の操作スイッチのみを操作部8に設け、その他の操作スイッチは表示部7の表示画面上で生成するようしているが、これに限らず、すべてのスイッチを表示画面上に生成したり、操作部8に複数種の操作スイッチを設け、その機能を適宜変更するように構成してもよい。

【0041】またこの実施例は、バチカンホールにおける遊戯システムに関するものであるが、本願発明は、このほかゲームセンターなど多種類のゲームが導入される遊戯場のシステムに応用できることは言うまでもない。

【0042】【説明の効果】この発明は、上記の如く、複数台の端末装置をそれぞれ通信回線を介して制御装置と接続して選択されたゲームのゲーム料金回線データを送信し、制御装置から端末装置へ該当するゲームのプログラムを送信するようにしたので、いずれの端末装置でも選択各の所持するゲームを展開させることができ、各サービスを向上させることができる。

【0043】また制御装置内に新たなゲームのプログラムを組み込むだけで、全ての端末装置でのゲームを実行することが可能となるので、新規開発されたゲームを両手にしかも短時間で導入できる。したがて遊戯機を一台ごと入れ替える従来の方法と比較すると経費や作業時間を大幅に削減でき、利益率を向上させることができ

50 る。

【0044】請求項2の発明では、制御装置内に、各ゲーム種別に、ゲームの実行手順にかかるプログラムとゲーム内容を表示するための画像データを記録するようになしたもので、各端末装置で映像を用いた興奮あるゲームを開拓することができる。

【因面の簡単な説明】
【図1】この実用の実施例にかかる遊戯システムの構成例を示す説明図である。

【図2】図1の遊戯システムの電気的構成を示すブロック図である。

【図3】端末装置の操作部の構成図を示す正面図である。

【図4】制御装置の電気的構成を示すブロック図である。

(6) 特開平9-94351

10

* 説明図である。

【図6】端末装置の電気的構成を示すブロック図である。

【図7】端末装置の制御手順を示すフローチャートである。

【図8】メニュー画面の一例を示す説明図である。

【図9】ゲーム開始画面の一例を示す説明図である。

【図10】制御装置の制御手順を示すフローチャートである。

10 【符号の説明】

- 1 制御装置
- 2 端末装置
- 3 ケーブル

1

【図5】プログラム格納用メモリのデータ構成例を示す

* 16, 24 プログラム格納用メモリ
2
C
P
U

【図1】

【図2】

【図3】

Page 8

(7)

特開平9-94351

【図4】

【図5】

【図 6】

【図 8】

Page 9

(8)

特開平9-94351

【図 7】

【圖 9】

【圖 10】

特許平 9-94351

【公報種別】特許法第17条の2の規定による補正の掲載
 【部門区分】第1部門第2区分
 【発行日】平成14年5月21日(2002.5.21)

【公開番号】特開平9-94351

【公開日】平成9年4月8日(1997.4.8)

【年月日】公開特許公報9-944

【出版番号】特願平7-276676

【国際特許分類第7版】

A63F 13/00

G06F 19/00

【P 1】

A63F 9/22 G

G06F 15/44

【手続補正書】

【提出日】平成14年2月25日(2002.2.25)

【手続補正】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】請求項1

【補正方法】変更

【補正内容】

【請求項1】 逆戯場内に配備される複数台の端末装置と、
 各端末装置と同じ逆戯場内に配備され、各端末装置とそれぞれ通信回線を介して接続されるとともに、前記逆戯場の外側のコンピュータとの通信が可能な制御装置とから成り、
 前記各端末装置は、

複数種のゲームのいずれかを選択する選択手段と、

前記選択手段により選択されたゲーム種別を前記通信回線を用いて制御装置に送信する送信手段と、
 制御装置より返送されたプログラムを実行するゲーム実行手段とを備え、
 前記制御装置は、複数種のゲームについて、各ゲーム種毎のプログラムを記憶する記憶手段と、
 前記通信回線を介して各端末装置から送信されたゲーム種別を受信する受信手段と、
 前記受信手段が受信した種別に該当するゲーム種のプログラムを前記記憶手段から読み出してそのゲームを選択した端末装置に返送する返送手段と、
 前記各端末装置のコンピュータとの通信によりゲームのための

プログラムの供給を受け、このプログラムを前記記憶手段に格納するプログラム導入手段とを備えて成る逆戯場システム。

【手続補正】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0005

【補正方法】変更

【補正内容】

【0004】この発明は、複数台の端末装置をそれぞれ逆戯場内に介して1台の制御装置に接続し、この制御装置により各端末装置で選択されたゲームのプログラムを供給するとともに、前記制御装置が外部からプログラムの供給を受けて、これを取り込んで各端末装置で使用できるようにすることにより、上記の問題を一挙に解決することができる技術課題とする。

【手続補正】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0005

【補正方法】変更

【補正内容】

【0005】

【課題を解決するための手段】この発明の逆戯システムは、逆戯場内に配備される複数台の端末装置と、各端末装置と同じ逆戯場内に配備され、各端末装置とそれぞれ通信回線を介して接続されるとともに、前記逆戯場の外側のコンピュータとの通信が可能な制御装置から成る。前記各端末装置は、複数種のゲームのいずれかを選択する選択手段と、前記選択手段により選択されたゲーム種別を前記通信回線を用いて制御装置に送信する送信手段と、制御装置より返送されたプログラムを実行するゲーム実行手段とを備えている。また前記制御装置は、複数種のゲームについて、各ゲーム種毎のプログラムを記憶する記憶手段と、前記通信回線を介して各端末装置から送信されたゲーム種別を受信する受信手段と、前記受信手段が受信した種別に該当するゲーム種のプログラムを前記記憶手段から読み出してそのゲームを選択した端末装置に返送する返送手段と、前記外側のコンピュータとの通信によりゲームのためのプログラムの供給を受け、このプログラムを前記記憶手段に格納するプログラム導入手段とを備えている。

特開平9-94351

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 7

【補正方法】変更

【補正内容】

【0 0 0 7】端末装置側で選択したゲームのゲーム種に
関わるデータが送信されると、制御装置は、記憶手段内
の該当するプログラムを読み出して、端末装置側へ返送
する。端末装置は、この返送されたプログラムを実行す
ることにより、遊戲客の所望するゲームを展開する。ま
た制御装置が、遊戲場の外部のコンピュータとの通信に
より新たなゲームのためのプログラムを受信して、これ
を記憶手段に格納すると、いずれの端末装置でも、遊戲
客の選択に応じてこの新たなゲームを実行することができる。

きるようになる。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 4 6

【補正方法】変更

【補正内容】

【0 0 4 6】また制御装置が外部のコンピュータから新
たなゲームのためのプログラムの供給を受けて記憶手段
に格納するだけで、全ての端末装置でこのゲームを実行
することが可能となるので、新規開発されたゲームを簡
単にしかも短時間で導入できる。したがって遊戲機を台
ごと入れ替える従来の方法と比較すると経費や作業時間
を大幅に削減でき、利益率を向上させることができる。

-❸ 2-